

MANUAL - MANUEL - HANDBUCH - MANUALE - HANDLEIDING



# SUZUKI ALLSTARE

*Extreme racing*

Ubi Soft  
NINTENDO GAMECUBE



# SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

## SOMMAIRE

Introduction	page 38
Manettes	page 38
Démarrage du jeu	page 39
Menu principal	page 40
Main Game (jeu principal)	page 41
Single Race (course simple)	page 43
2 Player Versus (2 joueurs)	page 46
Options	page 49
Affichage écran	page 52

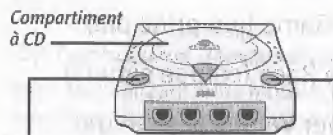
**NB :** tous les screenshots de ce manuel sont les screenshots de la version anglaise du jeu.

**Suzuki Alstare Extreme Racing** est le jeu de course de motos le plus rapide et le plus passionnant qui soit. Aux commandes d'une Suzuki Alstare GSX-R600 Standard tout juste sortie d'usine, vous devrez courir contre l'équipe de course Suzuki Alstare : Fabrizio Pirovano, Stéphane Chambon, Pierfrancesco Chili et Katsuaki Fujiwara. Gagnez d'abord votre place dans l'équipe de réserve, puis méritez d'intégrer l'équipe de course officielle Suzuki Alstare.

Au fur et à mesure de vos progrès, vous utiliserez des machines de plus en plus rapides et vous pourrez affronter vos amis en mode 2 joueurs !

## Manettes

Suzuki Alstare Extreme Racing peut se jouer à deux. Avant d'allumer votre console Dreamcast, connectez la manette ou tout autre périphérique au port de contrôle de la Dreamcast. Procurez-vous une autre manette (vendue séparément) pour jouer à deux.



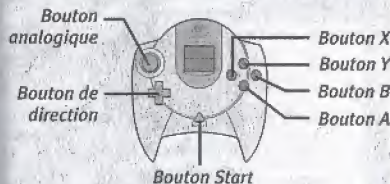
**Bouton de mise sous tension** Ce bouton permet d'allumer et d'éteindre la console Dreamcast.

**Bouton d'ouverture** Appuyez ici pour ouvrir le compartiment à CD

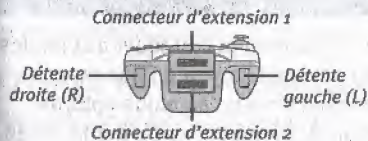
Pour revenir à l'écran d'ouverture en cours de partie, appuyez et maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast relance alors le jeu Suzuki Alstare Extreme Racing et affiche l'écran d'ouverture.

## La manette de Dreamcast.

## Vue de dessus



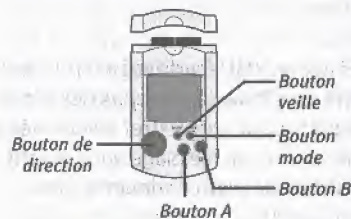
## Vue avant



**Ne touchez pas** au bouton analogique ou aux détente droite et gauche pendant que la console Dreamcast est activée : la procédure d'initialisation de la manette serait interrompue et celle-ci ne fonctionnerait pas correctement.

## Le Visual Memory (VM).

Prenez soin lors de la sauvegarde d'un fichier de jeu de ne jamais éteindre la console Dreamcast, de ne pas retirer la carte mémoire ni de déconnecter la manette.



## DEMARRAGE DU JEU

1. Insérez le disque Suzuki Alstare Extreme Racing Dreamcast dans la console Dreamcast.
2. Branchez la manette Dreamcast dans le port manette A.

### Remarque :

Suzuki Alstare Extreme Racing peut être utilisé par 1 ou 2 joueurs\*. Avant de mettre le Dreamcast power sous tension, connectez la manette ou tout autre périphérique dans les ports manette de la console Dreamcast.

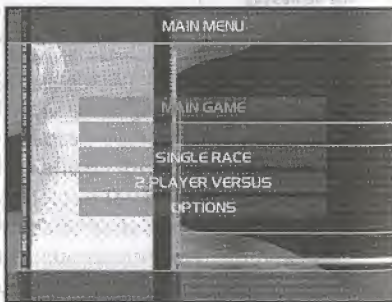
3. Mettez votre unité Dreamcast sous tension.

4. Si aucun VMU (carte mémoire) n'est inséré ou s'il ne dispose pas des blocs adéquats pour enregistrer les données d'une partie, un message vous avertit, mais vous pouvez continuer à jouer.

**\*Vous devez acquérir des manettes supplémentaires (vendues séparément) pour jouer à 2.**

Après les logos, l'écran de titre s'affiche avec le message **Press Start**. Appuyez sur la touche Start pour accéder au menu principal (**Main Menu**) ou n'appuyez sur aucune touche pour diffuser une démo en boucle. Appuyez sur **Start** pendant la démo pour revenir à l'écran de titre.

## MENU PRINCIPAL



Ce menu permet d'accéder aux modes jeu principal, joueur unique ou 2 joueurs, ainsi qu'au mode **options**. Pour accéder à un mode, mettez-le en surbrillance et appuyez sur A.

### *Main Game (Jeu principal)*

Mode principal de **Suzuki Alstare Extreme Racing**. Vous commencez en tant que pilote novice et vous essayez de grimper les échelons en vue de vous faire accepter dans l'équipe Suzuki Alstare Racing officielle. Les circuits et les motos auxquels vous

avez accès sont disponibles dans les modes **Single Race** (monojoueur) et **2 Players Versus** (2 joueurs). Il est possible de définir les meilleurs temps à partir de ce mode.

### *Single Race (Monojoueur)*

Choisissez entre 1 et 7 adversaires contrôlés par l'ordinateur ou courez seul pour reconnaître un circuit auquel vous avez accédé à partir du mode **Jeu principal**. Il est possible de définir les meilleurs temps à partir de ce mode.

### *2 Player Versus (2 joueurs)*

Pour vous prouver que vous êtes le meilleur, mesurez-vous à un ami. Pour accéder à ce mode, vous devez avoir branché 2 manettes dans les ports manette.

### *Options*

Dans ce mode, vous pouvez choisir une manette, régler les paramètres audio, afficher les meilleurs temps et charger/enregistrer une partie.

## MAIN GAME (Jeu principal)

S'il s'agit de votre première partie, sélectionnez **New** (Nouveau). Si une partie est déjà en cours, vous pouvez choisir **Continue** pour la poursuivre. Vous pouvez toujours choisir **New**, mais assurez-vous dans ce cas d'avoir enregistré la partie sur une carte de mémoire, au risque de perdre toutes vos données !

Si vous sélectionnez **New**, vous êtes invité à entrer votre nom. Utilisez les touches gauche et droite du D-Pad ou du ThumbPad pour sélectionner une lettre, puis appuyez sur X pour valider la lettre et passer à la suivante. Appuyez sur Y pour annuler une lettre et revenir à la précédente. Appuyez sur A pour valider votre nom ou sur B pour revenir à l'écran précédent.

**Sélectionnez ensuite un championnat.**



Le mode **Main Game** est constitué de 9 championnats, pour lesquels vous devez effectuer les courses de débutants, courir pour l'équipe de réserve, et enfin courir pour l'équipe Suzuki Alstare officielle.

Sélectionnez le championnat souhaité, puis appuyez sur la touche A. Les championnats marqués «-?-» ne sont pas accessibles. Si vous arrivez premier dans un championnat, vous ouvrez un nouveau championnat. Son nom s'affiche alors à la place de «-?-». Le premier championnat disponible est dénommé «Session 1».

Lorsque vous mettez un championnat en surbrillance, le meilleur temps global et le nom du joueur qui l'a réalisé s'affichent dans la partie inférieure de l'écran. Courez contre vos amis pour obtenir le record des meilleurs temps dans chaque championnat !

### Participation à un championnat

Un championnat est constitué de 3 à 6 courses. Pour obtenir des points, vous devez finir aux places suivantes :

1ère place	10 points
2ème place	6 points
3ème place	4 points
4ème place	3 points
5ème place	2 points
6ème place	1 point

A la fin de chaque course, les points appropriés sont attribués à chaque coureur et un total cumulé s'affiche. A la fin du championnat, le pilote qui a le plus de points a gagné. Pour ouvrir

un nouveau championnat, vous devez arriver en première place du championnat en cours.

A mesure de votre progression dans les championnats, vous recevez des motos de plus en plus rapides. Serez-vous capable de maîtriser la puissance de la Suzuki Alstare GSX-R Superbike ou Supersport ?

### Pause

Appuyez sur la touche Start en pleine course pour mettre le jeu en pause et afficher les options ci-dessous :

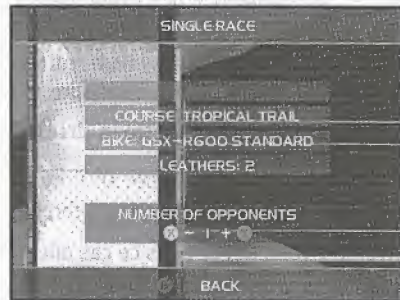
- **Back (Retour)** Annuler le mode pause et poursuivre la course.

- **Retire from Race (Abandonner)** Abandonner la course sans recevoir de points.

Pour sélectionner une option, mettez-la en surbrillance à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad, puis appuyez sur la touche A. Dès que vous appuyez sur la

touche Start au cours d'une pause, l'option Back est sélectionnée.

### SINGLE RACE (Monojoueur)



L'écran **Single Race** (Monojoueur) affiche le circuit (**course**) sur lequel vous allez courir, la moto (**bike**) que vous allez utiliser, la combinaison (**leathers**) que votre coureur va porter et le nombre d'adversaires (**number of opponents**) que vous allez affronter. Vous pouvez modifier n'importe laquelle de ces options avant le départ :

- Mettez en surbrillance l'option **Course (Circuit)**,

- Appuyez sur **A** pour accéder à l'écran **Select Course (Sélection de circuit)**

- Choisissez un circuit (parmi ceux du mode **Main Game**),

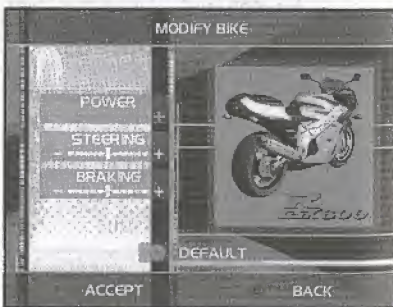
- Appuyez sur **Y** pour mettre le circuit en mode inversé.

Impossible de le mettre en mode inversé ? Vous devez dans ce cas aller un peu plus loin en mode **Main Game** ! Appuyez sur **A** pour valider votre choix ou sur la touche **B** pour annuler la décision.

Mettez en surbrillance l'option **Bike (Moto)**, puis appuyez sur **A** pour accéder à l'écran **Select Bike (Sélection de moto)**. Choisissez une moto (parmi celles auxquelles vous pouvez accéder en mode **Main Game**), puis appuyez sur **Y** pour sélectionner une transmission automatique (AT) ou

manuelle (MT). Appuyez sur **A** pour valider ou sur **B** pour annuler votre décision. Appuyez sur **X** pour modifier votre moto.

### *Modify Bike (Modifier moto)*



Cette option vous permet de modifier les options de maniement de votre moto, classées dans 3 catégories principales :

**Power (Puissance)** augmente ou diminue l'accélération de la moto.

**Steering (Direction)** augmente ou diminue la maniabilité de la moto.

**Braking (Freinage)** augmente ou diminue la puissance des freins de la moto.

Mettez le curseur souhaité en surbrillance, puis déplacez-le vers la gauche ou la droite à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad pour augmenter ou diminuer les valeurs. Comme le niveau d'augmentation que vous pouvez définir est limité, faites des choix judicieux !

Appuyez sur **Y** pour remettre tous les curseurs sur leurs position par défaut. Appuyez sur **A** pour valider ou sur **B** pour annuler.

**Combinaisons** : mettez en surbrillance l'option **Leathers (Combinaison)** et appuyez sur **A** pour accéder à l'écran **Choose Leathers (Choix d'une combinaison)**. Choisissez un ensemble, puis appuyez sur **A** pour valider ou sur **B** pour annuler.

**Nombre d'adversaires** : appuyez sur les boutons **X** et **Y** pour augmenter ou diminuer votre nombre d'adversaires (**number of opponents**). Vous pouvez choisir entre 0 et 7 adversaires.

Mettez maintenant **Race (Course)** en surbrillance, puis appuyez sur **A** pour commencer la course !

Si vous ne réussissez pas à atteindre un point de contrôle avant l'écoulement du temps défini, vous revenez à cet écran. Si vous terminez la course, un message peut vous inviter à entrer votre nom (si vous avez réalisé l'un des meilleurs temps), puis vous revenez à cet écran. Pour quitter cet écran et revenir au menu principal (**Main Menu**), appuyez sur **B**.

## Pause

Appuyez sur le bouton Start au cours d'une partie monojoueur pour mettre le jeu en pause.

Les options ci-dessous s'affichent :

**Back (Retour)** Annuler le mode Pause et revenir à la course.

## Race again (Nouvelle course)

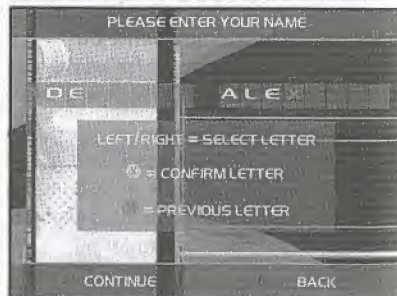
Recommencer la course sur la même machine et le même circuit.

## Retire from race (Abandonner)

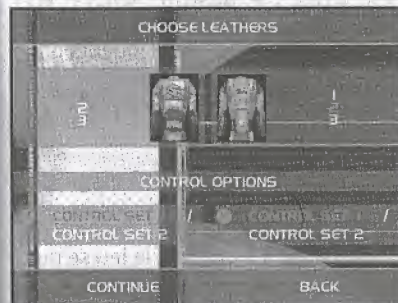
Abandonner la course et revenir à l'écran Single Race.

Pour sélectionner une option, mettez-la en surbrillance à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad, puis appuyez sur A. Appuyez sur Start pendant que vous êtes en pause pour sélectionner l'option Back.

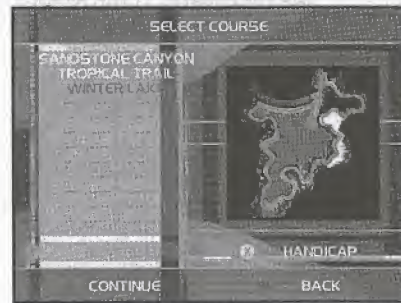
## 2 PLAYER VERSUS (2 JOUEURS)



Les deux joueurs sont avant tout invités à entrer leurs noms : utilisez les touches gauche et droite du D-Pad ou du ThumbPad pour sélectionner une lettre, puis appuyez sur X pour la valider et passer à la suivante. Appuyez sur Y pour annuler une lettre et revenir à la précédente. Appuyez sur A pour confirmer votre nom ou sur B pour revenir au menu principal (**Main Menu**).



Les deux joueurs sont ensuite invités à choisir leurs combinaisons et à sélectionner une manette. Mettez en surbrillance la combinaison choisie à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad. Appuyez sur Y pour basculer entre **Control Set 1** (Dispositif de commande 1) et **Control Set 2** (Dispositif de commande 2). Appuyez sur A pour valider et passer à l'écran suivant ou sur B pour revenir à l'écran précédent.



C'est le moment de choisir un circuit. Mettez-en un en surbrillance à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad. Si vous avez suffisamment progressé dans le mode **Main Game**, vous pouvez mettre le circuit en mode inverse à l'aide de la touche Y. Appuyez sur X pour activer ou désactiver le **Handicap**. Appuyez sur A pour valider le circuit choisi et passer à l'écran suivant ou sur B pour revenir à l'écran précédent.

## Handicap

Si le handicap est activé (le mot «handicap» devient jaune), le pilote qui se trouve en deuxième position

pendant la course reçoit une poussée de vitesse. Cette option s'avère particulièrement utile dans le cas où un joueur expérimenté affronte un novice, car elle rend la course plus serrée. Il va de soi qu'il est préférable de désactiver la fonction de handicap si vous voulez que les deux joueurs aient les mêmes chances !



Enfin, avant le départ, chaque joueur doit sélectionner une moto. Mettez une moto en surbrillance à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad. Appuyez sur Y pour sélectionner une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT).

Appuyez sur B pour revenir à l'écran précédent ou, si les deux joueurs ont effectué des choix qui leur conviennent, appuyez sur A pour commencer la course !

### **Pause**

Si vous appuyez sur Start au cours d'une partie à 2 joueurs, le jeu se met en pause et les options ci-dessous s'affichent :

**Back (Retour)** Annuler le mode pause et revenir à la course.

### **Retire from race (Abandonner)**

Abandonner la course et laisser la victoire à l'autre joueur.

Pour sélectionner une option, mettez-la en surbrillance à l'aide du D-Pad ou du ThumbPad et appuyez sur la touche A. Appuyez sur Start pendant la pause pour sélectionner l'option **Back (Retour)**.

**Fin d'une course à 2 joueurs**  
A la fin d'une course à 2 joueurs, les victoires accumulées de chaque joueur s'affichent à l'écran avec les options ci-dessous :

### **Race again (Recommencer)**

Recommencer la course avec les mêmes motos, sur le même circuit.

**Change (Changer)** Revenir à l'écran Select Course (Sélection d'un circuit) pour changer de circuit et/ou de moto.

### **Main Menu**

Revenir au menu principal.

## **OPTIONS**

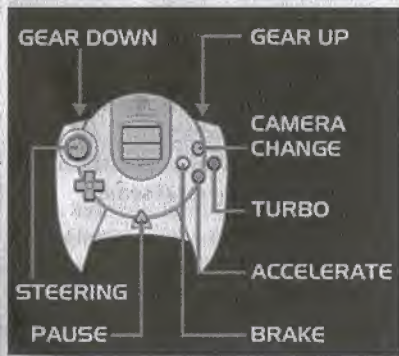
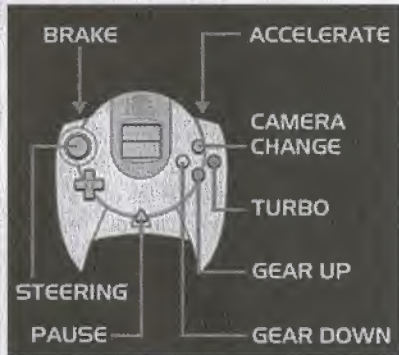
Les options disponibles sont **controls** (commandes), **audio**, **view best times** (afficher les meilleurs temps), **load game** (charger une partie) et **save game** (enregistrer une partie)

## **Controls (Commandes)**

Suzuki Alstare Extreme Racing est conçu pour 2 joueurs. Avant de mettre sous tension la console Dreamcast power, connectez la manette ou toute autre périphérique dans les ports manette de la Dreamcast. Pour revenir à l'écran de titre en cours de jeu, appuyez simultanément sur les touches A, B, X, Y et Start et maintenez-les enfoncées. Cette combinaison de touches permet de réinitialiser la console et de revenir à l'écran de titre.

A l'aide du D-Pad ou du ThumbPad, sélectionnez l'un des deux dispositifs de commande. (Le dispositif 1 est pris en compte par défaut). Les dispositifs de commande sont représentés ci-dessous :





Une fois que vous avez choisi un dispositif, appuyez sur A pour revenir à l'écran **Options**. Appuyez sur B pour annuler votre sélection et revenir à l'écran **Options**.

### *Audia*

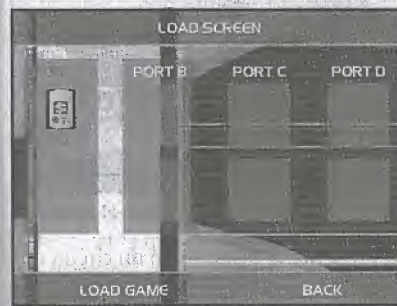
A l'aide du D-Pad ou du ThumbPad, sélectionnez le curseur **sound effects** (effets sonores) ou **music** (musique), puis déplacez-les vers la gauche ou la droite pour réduire et augmenter leurs volumes respectifs. Appuyez sur Y pour basculer entre les modes **Mono** et **Stereo**. Une fois les réglages audio effectués à appuyez sur A pour revenir à l'écran Options. Appuyez sur B pour annuler la sélection et revenir à l'écran **Options**.

### *View best times (Afficher les meilleurs temps)*

Faites appel au D-Pad ou au ThumbPad pour défiler à gauche et à droite en vue d'afficher les meilleurs temps par course et les meilleurs temps par tour pour chacun des circuits auxquels

vous avez accédé en mode **Main Game**. Appuyez sur B pour revenir à l'écran **Options**.

### *Load game (Charger une partie)*

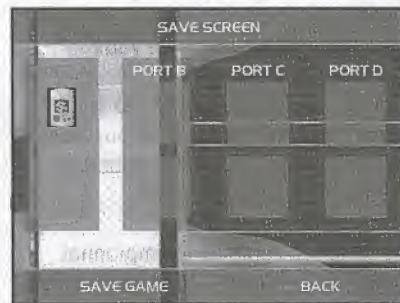


Pour que cette option soit accessible, une carte mémoire doit être insérée dans l'un des connecteurs d'extension de votre manette et un fichier Suzuki Alstare Extreme Racing doit y avoir été enregistré.

Dans l'écran **Load** (chargement), sélectionnez une carte mémoire. Effectuez votre sélection à l'aide du

D-Pad ou du ThumbPad, puis appuyez sur A pour charger la partie. Une fois le fichier chargé, appuyez sur B pour revenir à l'écran **Options**.

### *Save game (Enregistrer une partie)*



Pour que cette option soit accessible, une carte mémoire doit être insérée dans l'un des connecteurs d'extension de votre manette.

Dans l'écran **Save** (Enregistrer), sélectionnez une carte mémoire pour y enregistrer votre partie. Effectuez votre sélection à l'aide du D-Pad ou du

ThumbPad, puis appuyez sur A pour enregistrer. Une fois la partie enregistrée, appuyez sur B pour revenir à l'écran **Options**.

#### Remarque :

Si une partie est déjà enregistrée sur la carte mémoire que vous sélectionnez, un message vous demande si vous souhaitez écraser les données existantes. Appuyez sur A pour confirmer ou sur B si vous ne souhaitez pas écraser les données existantes et ainsi annuler l'enregistrement.

Le statut en cours de championnat n'est pas enregistré. L'enregistrement s'effectue seulement lorsque le championnat a été gagné (1ère position). En revanche, les meilleurs temps sont sauvegardés si vous enregistrez une partie en cours de championnat.

## ATTACHAGE ECRAN



### (A) Carte du circuit

Représente la disposition du circuit et la position de tous les pilotes sous la forme de triangles de couleur. Vous êtes représenté par un triangle vert et vos adversaires, par des triangles bleus. Lorsque vos adversaires sont devant vous, ils apparaissent en rouge.

### (B) Chronomètre de point de contrôle

Vous devez passer par le point de contrôle suivant avant que ce chronomètre n'atteigne zéro, au risque de vous faire disqualifier. Au cours

d'un championnat, une disqualification ne vous apporte aucun point.

### (C) Indicateur de position et de tour

Affiche votre position dans la course par rapport au nombre total de pilotes, ainsi que le numéro du tour que vous êtes en train de parcourir. Toutes les courses s'effectuent sur 3 tours.

### (D) Compteur de vitesse et indicateur de carburant turbo

Vous indique le régime de votre moteur, la vitesse enclenchée, votre vitesse et la quantité de carburant qu'il vous reste. Cet indicateur devient rouge lorsque le niveau de carburant baisse. Vous recevez du carburant à chaque fois que vous passez un point de contrôle.

### (E) Temps général et par tour


Présente le temps général de la course et les temps réalisés sur chaque tour.

www.suzuki-moto.com

cid



Suzukite Chronique  
tendance galopante

 **SUZUKI**

Ride the winds of change